

Essaie de jouer aussi bien qu'Estée Aubert, la championne de France minimes.

Championnat de France 2018 à Agen face à Sarah Djidjeli (1903). Trait aux Blancs. Il ne faut pas laisser passer une telle occasion en partie.



Ta solution :

Championnat de France minimes 2019 à Hyères face à Alicia Randrianarimanana (1861). Les Noirs jouent et matent en deux coups. La force de l'échec à la découverte.



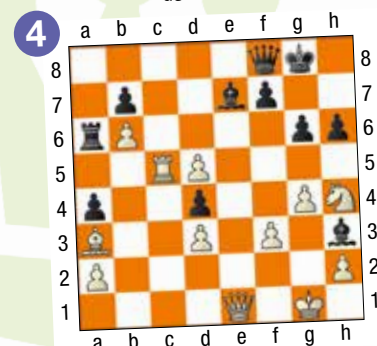
Ta solution :

Open d'Avoine 2018 face à Lucian Nguyen-Rabot. Les Noirs jouent et matent en trois coups. La charge de la cavalerie.



Ta solution :

Top 12 féminin face à Chloé Huisman (1927). La Tour c5 est attaquée, et derrière elle, le Fou a3 n'est pas défendu. Et pourtant les Blancs gagnent une pièce. Encore un exemple de la puissance de l'attaque à la découverte.



Ta solution :

partie commentée p.2

Torre, Carlos • Lasker, Emanuel

exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame



La bonne étoile d'Estée Aubert

Son prénom signifie étoile en latin. Mais il ne lui pas été attribué par des parents férus d'astronomie. « *Nous cherchions des prénoms féminins sans i pour nos deux jumelles* », sourit le papa. « *Nous avons ainsi décidé que la première à naître s'appellerait Estée et la seconde Eléa* ». Les deux jumelles Aubert grandissent au rythme des 64 cases en regardant jouer Laurane (sans i !), leur aînée de 4 ans. « *Nous amenions Laurane au club d'Annecy les samedis après-midi et nous ne pouvions pas laisser les petites toutes seules* ». Estée et Eléa



se prennent au jeu avant leur septième anniversaire et se qualifient dans la foulée pour leur premier championnat de France petites poussines à Troyes. Mais pas Laurane qui avait pourtant participé l'année précédente à la Roche-sur-Yon. Depuis, Estée a joué tous les championnats de France jeunes. Parfois sans sa jumelle. « *Quand il n'y avait qu'une place qualificative dans notre région, Eléa était souvent barrée par Estée* », explique le papa. Très vite, Estée se montre en effet la plus douée des trois sœurs Aubert sur l'échiquier. Elle a déjà à son palmarès trois titres de championne de France jeunes. Un chez les pupillettes, un chez les benjamines et un chez les minimes l'an dernier à Hyères. Avec en prime un premier titre de championne de France universitaire décroché en ce début d'année à tout juste 17 ans. Comme ses deux sœurs, Estée a obtenu le bac avec deux années d'avance. Toutes avec mention. Mais comme aux Échecs, Estée a eu le petit plus : la mention très bien. Le bac en poche, la Savoyarde sait déjà ce qu'elle veut faire plus tard. « *Auxiliaire puéricultrice, pour être au contact des bébés* ». Mais elle ne pouvait pas intégrer l'école avant 17 ans. Et pas question de prendre une année sabbatique pour ne faire que des Échecs. La jeune fille s'inscrit donc en attendant en fac de psycho. « *Ça me plaît et je me suis dit que ça pourrait être utile pour plus tard* ». Les pieds bien sur terre. Et assurément pas la tête dans les étoiles.

Si tu as cherché (et trouvé !) les combinaisons d'Estée Aubert, tu as pu constater que les quatre étaient basées sur le thème de l'attaque à la découverte qui est une arme redoutable. Une pièce découvre une autre pièce qui était masquée et qui fait parfois échec. Lorsque les deux pièces font échec (la pièce découverte et celle qui joue), on a un échec double et ces deux pièces forment ce qu'on appelle une batterie.

Le moulinet est certainement le motif tactique le plus spectaculaire faisant intervenir l'échec à la découverte. Il consiste en fait en une série d'échecs à la découverte successifs face auxquels l'adversaire est impuissant. Cette partie, disputée à Moscou en 1925 entre Carlos Torre, un jeune maître mexicain, et Emmanuel Lasker, en est assurément l'exemple le plus célèbre et fait partie à juste titre des plus belles parties de l'histoire des Échecs. Sans doute parce que c'est Lasker, resté champion du monde pendant 27 ans, qui est victime de cette combinaison dévastatrice.



Torre, Carlos Lasker, Emanuel Moscou 1925



1.d4 2.f3 3.e6 4.g5

L'attaque Torre. Le jeune maître mexicain a légué son nom à ce développement du Fou en g5.

3...c5 4.e3 cxd4 5.exd4 6.e7 7.f3 8.f4 9.c4 10.b7 11.0-0 12.f8 13.f8 14.c1

Maintenant que les Tours sont développées, le Fou rentre à la maison pour laisser la case g5 au Cavalier.

14...d5 15.g5 b5 16.a3 b4 17.cxb4 18.h5 19.g5 20.xd3 21.xd3

Les Noirs ont réussi à échanger deux pièces d'attaque des Blancs. Mais la f3 va pouvoir désormais intervenir sur l'aile-Roi via la 3^e rangée.

20...f5

Avec une double menace : sur la f1, mais aussi sur le g5 (après h6) qui est cloué en raison de la situation non protégée de la Dame blanche.

21.b4 f5

Avec encore une double menace, sur le g5, et cette fois sur la d3.

22.g3 h6

Les Noirs ont atteint leur but. Le Fou semble perdu... Des analyses ultérieures ont indiqué que les Noirs devaient jouer 22...f6!. 23.f4 24.d5? 24.e3 f5 aurait alors conduit à la même suite que la partie. Mais les Noirs ont le fort coup 23...e7! et après 24.fxd6 d5, les Blancs vont effectivement perdre le Fou g5 sans les compensations de la partie.

23.f4

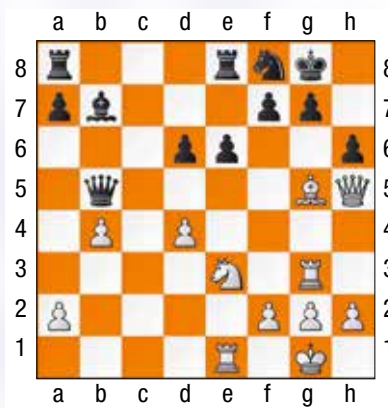
Le Cavalier arrive à la rescousse.

23...d5?

Les Noirs s'obstinent à vouloir gagner la pièce.

Il fallait jouer 23...hxg5 24.fxd6 g6 (24...d5?? 25.fxf7+ h8 26.fxe8+) 25.fxg6 hxg6 26.fxb7 ab8 27.f6 d6 e8 28.f4 xb4 29.f5 bxd4 avec une position complètement égale, ce à quoi se refusait Lasker. Mais l'ancien champion du monde va payer cher cet excès d'optimisme.

24.f3 g5



25.f6!!

Le coup qui a conféré son statut légendaire à cette partie. Une terrible surprise pour les Noirs. Les Blancs sacrifient leur Dame.

25...fxh5

Les Noirs sont forcés d'accepter le cadeau empoisonné, car leur Dame est elle-même attaquée.

26.fxg7+ h8

La terrible batterie Tour-Fou est en place. Grâce à une série d'échecs à la découverte face auxquels les Noirs sont totalement impuissants, les Blancs vont ramasser du matériel sur la 7^e rangée avant de regagner la Dame.

27.fxf7+

Le moulinet ! Les Blancs commencent par éliminer le maximum de pièces sur la 7^e rangée. Les Noirs sont pieds et mains liés face aux échecs à la découverte.

28.g8 29.g7+ h8 29.fxb7+ 29...g8 30.g7+ h8



31.g5+

Prendre le pion a7 était également possible : 31.fxa7+ g8 32.g7+ h8, mais Torre voulait éviter d'ouvrir la colonne à la Tour noire.

31...h7 32.fxh5

Le moulinet a fait son œuvre. Les Blancs récupèrent la Dame et vont rester avec trois pions de plus.

32...g6 33.fh3 fxf6 34.fxh6+ g5

Les Noirs auraient pu, bien sûr, s'épargner les derniers coups.

35.fh3 f8 36.g3+ f6 37.f3+ g6

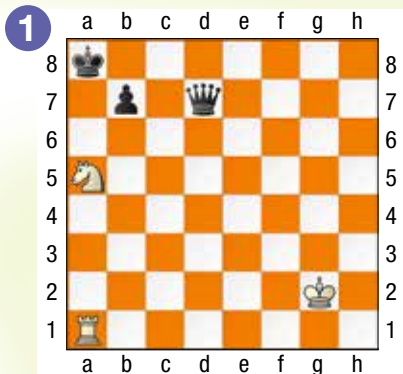
38.a3 a5 39.bxa5 fxa5 40.f4 d5 41.f4 d7 42.f6+ g5 43.g3

1-0



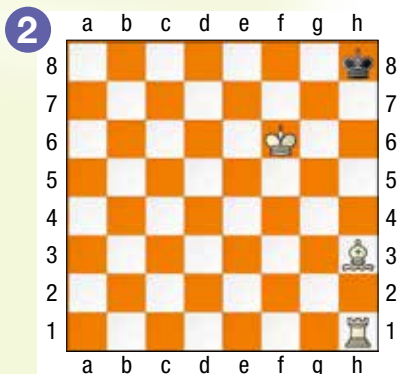
Parcours du Pion

La Tour et le Cavalier forment la batterie. Il faut trouver le bon échec à la découverte qui fait mat. Attention à contrôler les cases de fuite du Roi. Et garde bien à l'esprit que la pièce qui découvre ne peut généralement pas être prise, car le Roi est en échec par la pièce découverte.



Ta solution : 2 pts

Même scénario que dans le diagramme précédent. Mais cette fois, ce sont la Tour et le Fou qui forment la batterie.



Ta solution : 2 pts



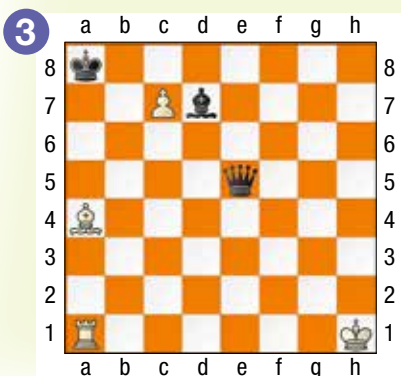
Comme tu l'as sans doute deviné, le thème de cet Echec & Mat junior sera l'échec à la découverte.

Voici une petite mise en jambes assez facile. Tu as les Blancs et il faut mater en un coup. À chaque fois grâce à un échec à la découverte, bien évidemment.

Repère la batterie (les deux pièces qui sont en mesure de faire un échec à la découverte) et trouve la meilleure case pour faire la découverte. La pièce qui découvre sert souvent à contrôler des cases de fuite du Roi adverse. Il se peut qu'elle mette parfois elle-même échec. Il s'agit dans ce cas d'un échec double, une arme redoutable, puisqu'aucune des deux pièces ne peut être capturée (sauf éventuellement par le Roi).

Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

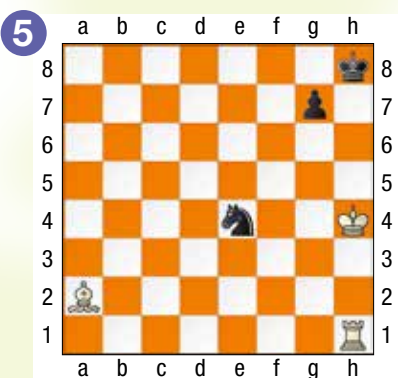
À nouveau une batterie Tour-Fou. Mais attention, ici, la Tour blanche est attaquée.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

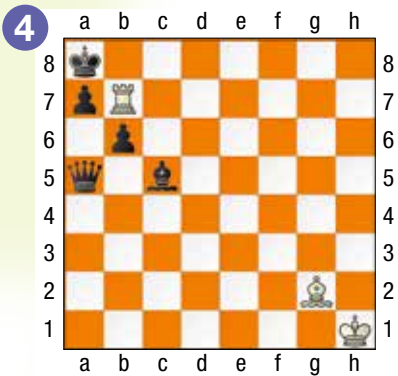
Un Roi ne peut jamais faire échec directement, mais il peut participer à un échec à la découverte.



Ta solution : 2 pts

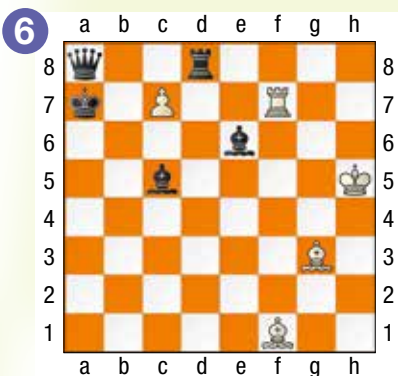
Encore la batterie d'une Tour et d'un Fou. Mais cette fois dans un sens différent.

Comme dans les exercices précédents, il suffit de trouver la bonne case pour la découverte. N'oublie pas que la pièce qui « découvre » ne peut pas être prise (sauf par le Roi !).



Ta solution : 2 pts

Promotion, oui. Mais où ? Et en quoi ?



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner en faisant beaucoup d'exercices de mats en un coup.

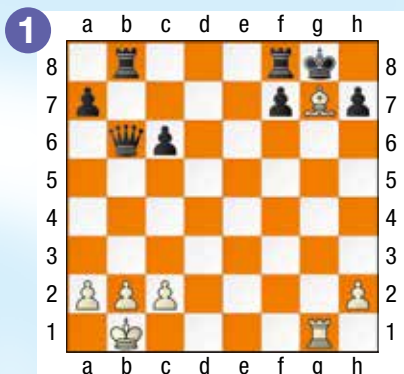
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement compris le mécanisme de l'échec à la découverte. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



Parcours du Cavalier

La redoutable batterie est en place sur la colonne g, mais attention : la Tour blanche est menacée par la Dame noire.



Ta solution : 2 pts

Le point le plus faible n'est pas forcément celui qui est le moins protégé.



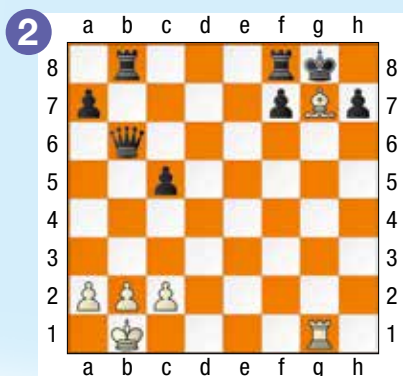
Ta solution : 2 pts



Tu as les Blancs et on continue avec des mats en un coup. Toujours, bien sûr, sur le thème de l'échec à la découverte. Mais attention, c'est moins facile car les positions comportent quelques pièges. Les possibilités de se tromper sont donc plus nombreuses.

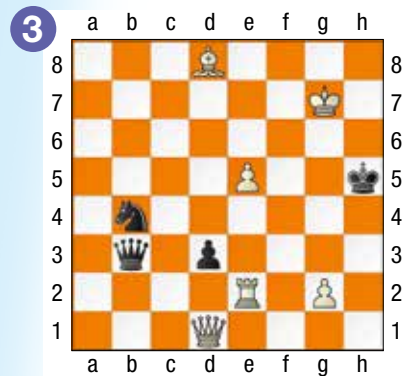
Ici aussi, tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Presque la même position que celle du diagramme précédent. La présence du pion en c5 (au lieu de c6) change-t-elle quelque chose ?



Ta solution : 2 pts

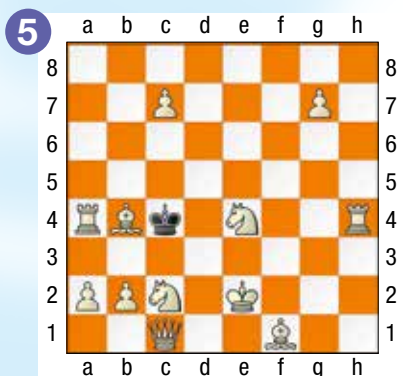
La batterie Dame-Tour est en place mais attention, la Dame est attaquée et la Tour ne peut pas faire un échec double.



Ta solution : 2 pts

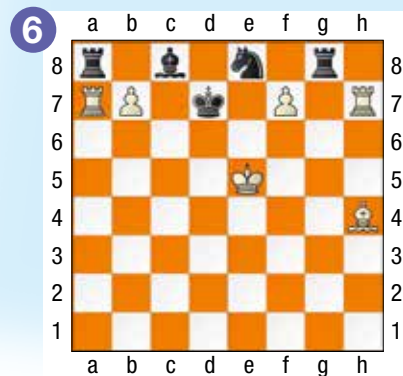
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Quatre batteries sont déjà en place et les Blancs n'ont pas moins de 33 (!) manières différentes de faire échec. Mais une seule fait mat.



Ta solution : 2 pts

Cette fois, c'est 24 (!) promotions (et sous-promotions) différentes qui sont possibles. Mais à nouveau une seule fait mat en un coup.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

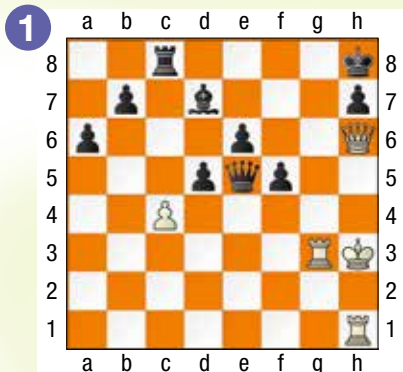
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou et aux mats en deux coups.



Parcours du Fou

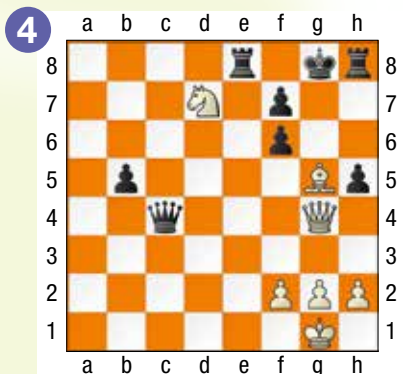
Une célèbre partie Pillsbury-Maroczy que nous avons étudiée dans un précédent numéro. Peut-être t'en souviens-tu. Sinon, tu peux facilement trouver la solution par toi-même.

Dans toutes les positions de ce parcours du Fou, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. On reste bien sûr dans le thème de l'échec à la découverte. Il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Celui-ci joue à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

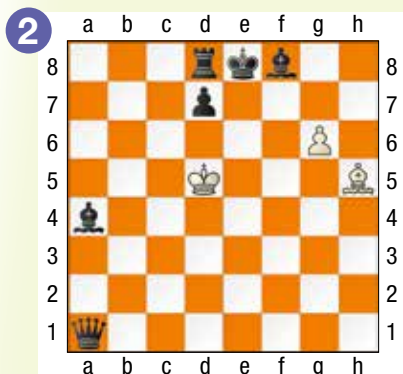


Ta solution : 2 pts

On voit tout de suite la batterie, mais la Dame blanche est attaquée. Peut-on quand même faire un échec à la découverte ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Le Cavalier blanc n'a pas moins de 8 cases pour faire un échec à la découverte. Il faut trouver le seul qui permette de faire mat en deux coups.

Musique et paroles absolument identiques à celles de la position précédente.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

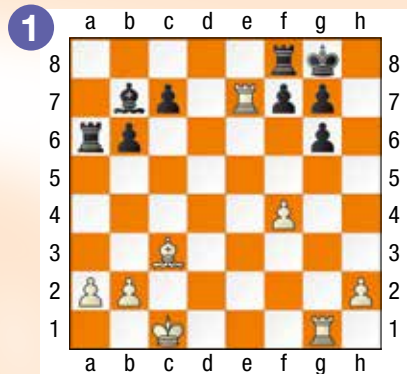
Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal avec les mats en deux coups. Il faut continuer de t'entraîner avec des mats en un coup.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Tour.

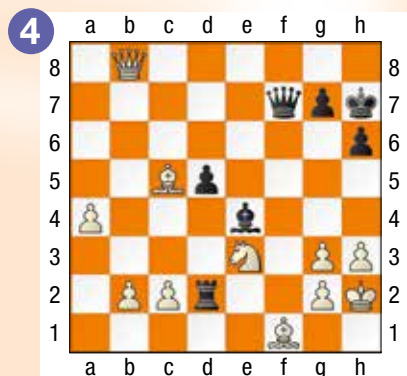


Trait aux Blancs. Il faut commencer par mettre en place le moulinet avant de faire son marché sur la 7^e rangée. Ça sera la même chose dans tous les exercices de ce parcours de la Tour.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs. Elimination du défenseur.

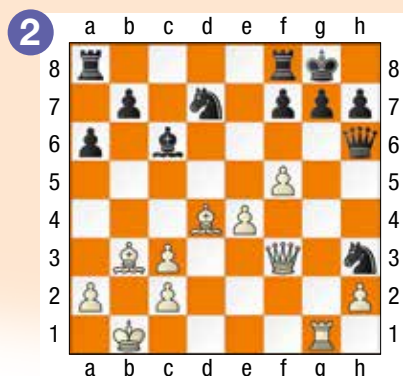


Ta solution : 2 pts

Ça va mouliner ! Tous les exercices des parcours de la Tour et de la Dame sont centrés sur le thème du moulinet. Si tu n'es pas sûr d'avoir compris ce motif tactique redoutable, prends la peine de revoir la partie Torre-Lasker en page 2.

Dans tous ces exercices sur le moulinet, il ne s'agit pas forcément de mater, mais de gagner du matériel, et même, pour le diagramme 6, seulement de ne pas perdre.

Trait aux Blancs. ♖xg7 tout de suite ne donnerait rien, car la Dame noire prendrait et les Noirs auraient suffisamment de matériel pour la Dame. Il faut donc trouver mieux.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs. Il faut ouvrir les lignes.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Trait aux Blancs. Un grand classique quand on a compris le mécanisme du moulinet.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Si tu n'as pas compris le thème du moulinet, revois la partie commentée de la page 2.

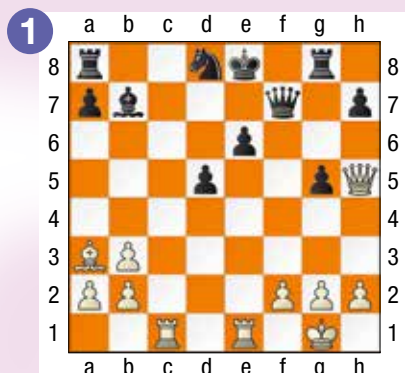
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des combinaisons en plusieurs coups. C'est un bon début.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules précisément. Tu as compris le mécanisme du moulinet et tu peux passer au parcours de la Dame.



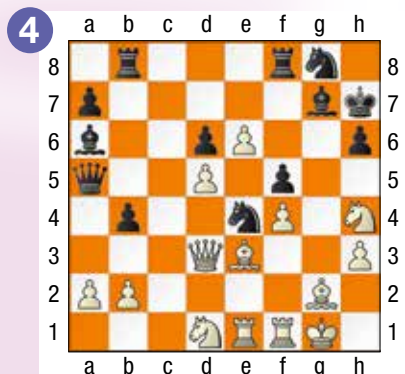
Parcours de la Dame

Jusqu'ici, nous l'avions surtout vu dans un coin, mais le moulinet est également possible au centre de l'échiquier.



Ta solution : 2 pts

Le génial Alekhine dans ses œuvres. Encore un exemple du moulinet du Cavalier. Les Blancs gagnent une pièce ou ... matent en 7 coups.



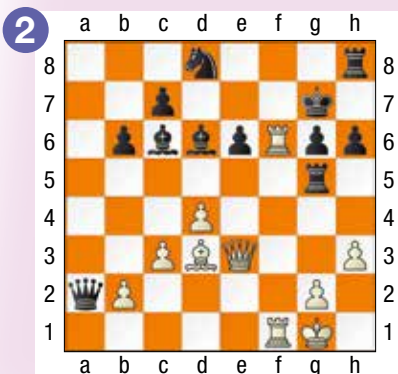
Ta solution : 2 pts



On continue de mouliner ! Si tu as compris le principe du moulinet et si tu as trouvé les exercices du parcours de la Tour, ce parcours de la Dame ne devrait pas te poser de trop grosses difficultés.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions et il ne s'agit pas forcément de mater. Certaines variantes sont assez longues, mais les coups sont forcés et ça simplifie forcément le calcul. Si vraiment tu rencontres des problèmes pour calculer la variante jusqu'au bout, tu peux mettre la position sur un échiquier.

Dans le coin, au centre, et même sur la sixième rangée, comme ici.



Ta solution : 2 pts

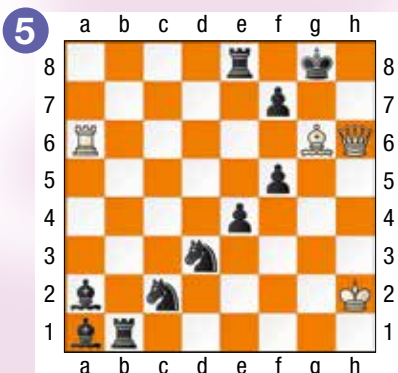
Le Fou et le Cavalier peuvent également mouliner. Ici, le Cavalier blanc va faire des ravages et empêcher à lui tout seul presque toute l'armée noire.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Une jolie étude de Nimzowitsch. Cette fois, ce sont la Dame et le Fou qui sont à la manœuvre. Les Blancs jouent et font mat en ... 13 coups. Pas si difficile, car les coups s'enchaînent logiquement.



Ta solution : 2 pts

Une étude de Daniel Harrwitz. Un moulinet dévastateur. Au cours des 16 prochains coups (!), les Blancs vont capturer 9 pièces noires. Tout est forcé et ce n'est pas très compliqué à calculer.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Continue de faire des exercices et tu vas vite progresser.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement compris le mécanisme de l'échec à la découverte et du moulinet. Tu es prêt à marcher sur les traces d'Estée Aubert, la championne de France minime.



3^e CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ÉCHECS DES GRANDES ÉCOLES

LES 18 ET 19 AVRIL 2020

* CHÂTEAU D'ASNIÈRES *

QUALIFICATIONS
EN LIGNE
LES 25 FÉVRIER &
24 MARS 2020

RÈGLEMENT
& INSCRIPTION
SUR
grandes-ecoles.ffechecs.org

grandes-ecoles.ffechecs.org



Championnat de France du jeu d'échecs Jeunes 2020



Agen
expo congrès 1 Avenue du Midi
26 avril > 3 mai

agen2020.ffechecs.org



INTERNATIONAUX DE FRANCE DU JEU D'ÉCHECS **RAPIDE & BLITZ** 2020



ORSAY
GYMNASE BLONDIN, RUE GUY MÔQUET
21 > 24 mai

orsay2020.ffechecs.org



CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ÉCHECS DES CLUBS **TOP12**



CHARTRES - COLLÉGIALE SAINT-ANDRÉ
DU 4 AU 14 JUIN 2020

chartres2020.ffechecs.org



Pour commander Echec et Mat Junior :

Clubs, Comités Départementaux, Liges et établissements scolaires peuvent se procurer gratuitement Echec et Mat Junior.
Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimales de 25 exemplaires par numéro (11 numéros par an) :
25 ex. : 60 €/an 50 ex. : 110 €/an 100 ex. : 130 €/an 200 ex. : 150 €. Plus d'exemplaires sur demande.

Adresser votre commande, accompagnée du règlement, à : Fédération Française des Echecs - 6 rue de l'Eglise - 92600 Asnières-sur-Seine. Tél : 01 39 44 65 80 - mail : echecetmatjunior@echecs.asso.fr

Attention : Ne pas oublier d'indiquer l'adresse de livraison.

À titre individuel, Echec et Mat Junior est disponible gratuitement en téléchargement sur le site de la FFE : www.echecs.asso.fr

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Echecs. Directeur de la publication : Bachar Kouatly. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Conception : IMPRIMATUR. Tirage : 9.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Echecs : www.echecs.asso.fr. Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.
Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'échecs de votre région. Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux www.facebook.com/ffechecs et www.twitter.com/ffechecs.